

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D

Oleh:

Rizky Alexshandro<sup>1</sup>, Lukman Hakim Siregar<sup>2</sup>, Ahmad Zainy<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan  
Email:rizkyalexshandro98@gmail.com  
Email:bayoreg@gmail.com  
Email:zainy.nasti@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk mengetahui gambaran media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran animasi 2D, 2) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2D dikelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan, 3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2D dikelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan deskriptif dan Populasi Penelitian siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidempuan yang terdiri dari 2 (dua) kelas dengan jumlah seluruhnya 49 . Sampel Penelitian kelas XI Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidempuan yang berjumlah 15 orang siswa. Instrumen Penelitian Angket, Tes, Observasi, Wawancara, Gabungan keempatnya, digunakan bila ingin mendapatkan data yang lengkap, akurat dan konsisten. Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Tes, Angket. Teknik Analisis Data Analisis Deskriptif dan Analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil perhitungan output SPSS Versi 22 pada tabel untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = -1,357$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,340$  dengan demikian dapat diketahui jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ) dengan Signifikansi  $0,198$  pada taraf kepercayaan sebesar  $95\%$  atau tingkat kesalahan  $19\% = 0,19$ . Apabila dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$  yang sebesar  $1,340$  maka  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ). Artinya tidak terdapat "Pengaruh Yang Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan".

**Kata kunci:** media pembelajaran, video, hasil belajar.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur, sistematis dan berencana dengan maksud menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seluruhnya. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang di pakai dalam

rangka mencapai tujuan pendidikan. Sekolah bukan hanya merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan, melainkan juga tempat mengembangkan kecakapan diri, keterampilan diri dan sikap bagi generasi muda. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik serta aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlakukan diri, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Maret 2021 kepada guru bidang studi multimedia mengatakan bahwa sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran Powerpoint. Masalah utama pada media pembelajaran ini adalah pada saat melakukan slide . Siswa kurang memahami setiap proses dalam presentase powerpoint tersebut karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai harian siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada mata pelajaran ini peserta didik dituntut untuk mencapai nilai KKM minimal 65. Beberapa siswa dikelas XI nilai yang diperoleh siswa masih cukup dan belum ada yang memperoleh nilai KKM yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dalam tabel I berikut ini :

**Tabel. 1. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas
XI <sup>1</sup>	15	65	7	8
XI <sup>2</sup>	34		16	18
Jumlah	49		23	26

Sumber : Dokumen Nilai Ujian Akhir Semester

Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik maka harus didukung komponen-komponen yang baik pula. Adapun faktor penyebab hasil belajar siswa rendah di SMK Negeri 4 Padangsidempuan

adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Kemudian semangat belajar rendah, siswa belum terbiasa untuk mengulangi kembali materi pelajaran, siswa belum mampu membagi waktu belajar dan menggunakan waktu secara efektif dan efisien.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan deskriptif dan Populasi Penelitian siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidempuan yang terdiri dari 2 (dua) kelas dengan jumlah seluruhnya 49 . Sampel Penelitian kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Padangsidempuan yang berjumlah 15 orang siswa. Instrumen Penelitian Angket, Tes, Observasi, Wawancara, Gabungan keempatnya, digunakan bila ingin mendapatkan data yang lengkap, akurat dan konsisten. Teknik Pengumpulan Data Observasi, Tes, Angket. Teknik Analisis Data Analisis Deskriptif dan Analisis statistik inferensial.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 8. Data Hasil Rekapitulasi Siswa**

No	Nama	Variabel X	Variabel Y
1	Akbar	2,90	60
2	Ammar	2,55	55
3	Andri	2,30	55
4	Anwar	2,95	50
5	Azhari	2,45	50
6	Danda	2,30	65

7	Efriliana	2,75	55
8	Fatimah	2,85	55
9	Fajarudin	2,55	55
10	Hikmah	2,60	50
11	Jebri	2,96	55
12	Jingga	2,80	60
13	Juliana	2,35	60
14	Mawardi	2,70	60
15	Meliana	2,86	55
<b>Jumlah</b>		39,87	840
<b>Rata-rata</b>		2,65	56,00

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sampel berjumlah 15 siswa. Pengaruh media pembelajaran berbasis video memiliki nilai minimum 2,30 dan nilai tertinggi 2,96, dari data tersebut juga diketahui median sebesar 2,70 dan nilai yang sering muncul /modus sebesar 2,30 dengan nilai rata-rata 2,65 sedangkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d memiliki nilai minimum 50,00 dan nilai tertinggi 65,00 dari data tersebut juga diketahui median sebesar 55,00 dan nilai yang sering muncul /modus sebesar 55,00 dengan nilai rata-rata 56,00.

#### 1. Deskripsi Data Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui angket yang disebarkan kepada responden yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan yang berjumlah 15 siswa. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu media

penggunaan teks, media menggunakan gambar, dan media penggunaan suara/video sebanyak 20 butir pertanyaan dalam angket. Adapun skor yang diperoleh setelah menyebar angket diperoleh skor terendah 2,30 sedangkan skor tertinggi 2,96 dan hasil perhitungan untuk nilai rata-rata diperoleh 2,65.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada pengaruh media pembelajaran berbasis video adalah pada indikator media penggunaan teks dengan nilai rata-rata 2,92 dan berada pada kategori "Baik" sedangkan nilai terendah pada pengaruh media pembelajaran berbasis video adalah pada indikator media penggunaan suara/video dengan nilai rata-rata 2,44 dan berada pada kategori "Cukup".

#### 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui angket yang disebarkan kepada responden yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidempuan yang berjumlah 15 siswa. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu menjelaskan prinsip - prinsip dasar animasi 2d, Menjelaskan teknik pembuatan obyek menggunakan aplikasi animasi 2d, dan menjelaskan teknik tweening animasi 2d sebanyak 20 butir pertanyaan dalam soal. Adapun skor yang diperoleh setelah menyebar angket diperoleh skor terendah 50,00 sedangkan skor tertinggi 65,00 dan hasil perhitungan untuk nilai rata-rata diperoleh 56,00.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2d adalah pada indikator menjelaskan prinsip – prinsip dasar animasi 2d dengan nilai rata-rata 65,55 dan berada pada kategori “Cukup” sedangkan nilai terendah pada hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2d adalah pada indikator menjelaskan teknik twenning animasi 2d dengan nilai rata-rata 50,47 dan berada pada kategori “Kurang”.

## PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Dimana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan

atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Video adalah gambar - gambar yang disatukan dalam bentuk frame. Dimana frame-frame tersebut kemudian diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga akan tampak pada layar tersebut menjadi gambar hidup atau gambar yang bias bergerak dan bersuara.

Pengaruh media pembelajaran berbasis video diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 2,65. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penelian yang ditetapkan maka posisi atau keberadaan pengaruh media pembelajaran berbasis video berada pada kategori “Baik”.

No	Rentang Nilai	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat baik
2	2,51 – 3,25	Baik
3	1,76 – 2,50	Cukup
4	1,00 – 1,75	kurang

### 2. Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan

Hasil Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari analisis variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 56,00. Apabila pada tabel diklarifikasikan penilaian

yang ditetapkan maka posisi atau keberadaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d berada pada kategori “Baik”.

No	Rentang Nilai	Kategori
1	80 – 100	Sangat baik
2	70 – 79	Baik
3	60 – 69	Cukup
4	50 – 59	kurang
5	0 – 49	Gagal

### 3. Pengaruh Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan

Pembuktian dilapangan dengan analisis data terhadap kedua variabel diperoleh dibawah pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d di kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil perhitungan output SPSS Versi 22 pada table untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = -1,357$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,340$  dengan demikian dapat diketahui jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ) dengan Signifikansi  $0,198$  pada taraf kepercayaan sebesar  $95\%$  atau tingkat kesalahan  $19\% = 0,19$ . Apabila dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$  yang sebesar  $1,340$  maka  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ) Artinya tidak terdapat “Pengaruh Yang Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi

2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan”.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa Hipotesis  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Artinya Tidak Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis beberapa kesimpulan yang didasarkan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data. Adapun hasil kesimpulan tersebut :

1. Pengaruh media pembelajaran berbasis video diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar  $2,65$ . Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penelian yang ditetapkan maka posisi atau keberadaan pengaruh media pembelajaran berbasis video berada pada kategori “Baik”.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar  $56,00$ . Apabila pada tabel diklarifikasikan penilaian yang ditetapkan maka posisi atau keberadaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d berada pada kategori “Kurang”.
3. Berdasarkan hasil perhitungan output SPSS Versi 22 pada tabel untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} =$

-1,357 sedangkan  $t_{tabel} = 1,340$  dengan demikian dapat diketahui jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ) dengan Signifikansi 0,198 pada taraf kepercayaan sebesar 95% atau tingkat kesalahan 19% = 0,19. Apabila dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$  yang sebesar 1,340 maka  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-1,357 < 1,340$ ). Artinya tidak terdapat "Pengaruh Yang Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan". Dengan kata lain, bila media pembelajaran berbasis video baik maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2d akan meningkat dan sebaliknya jika media pembelajaran berbasis video rendah maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2D di kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa Hipotesis  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Artinya "Tidak Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Di Kelas XI SMK Negeri 4 Padangsidimpuan".

## 5. REFERENSI

Agus Suheri. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo

- Alimuddin. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. [Online]. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional FMIPA UNM Makassar*, Volume 1 Nomor 1.
- Aqid. 2010. *peningkatan hasil belajar siswa melalui strategis pertanyaan dari siswa pada smk negeri 3 kota ternate*. Vol.15. No 1 *jurnal pendidikan*
- Arief dkk. 2009. *Media pendidikan*. Jakarta. PT. Rajak Grapindo Persada.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dahlan, M.S. 2009. *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel dalam Penelitian*
- Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- . 2011. *Jurnal pendidikan*.
- Djamarah. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Erwan 2017
- L. Siregar. 2019. *Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan*. *Jurnal Education And Development*. Vol 7, No.1, P.91
- Muhammad. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Responsi Pra Praktikum dan Jobsheet Terpadu Terhadap hasil Belajar Mahasiswa Pada Praktik Pengukuran Listrik*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 22, No. 4, 485-487.
- Nasution, 2010. *Hasil Belajar Mengajar*. PT Ghalia Indonesia : Jakarta
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. *Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2, No.2 : 27
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung Alfabeta
- . 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- . 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung. Alfabeta.
- . 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R & D*

*Dan Penelitian Pendidikan.* Bandung  
Alfabeta.

Suryani. 2016. *Metode Riset Kuantitatif.*  
Jakarta: Pramedia Group.